

Introduzione

Le porte di Elagon-la-Bella vengono sfondate dalla forza mostruosa di due uomini-albero. Un gruppo di guardie cittadine combatte in un quadrato compatto, spalla a spalla, cercando di resistere alle orde fatate che sciamano all'interno. Mostri di follia e terrore si avventano su di loro, si fanno strada tra i loro ranghi e quando infine la musica cessa, i soldati si sono tutti uccisi a vicenda, lottando contro gli illusori fantasmi della loro mente.

Segugi della Selva Fatata corrono lungo il Viale della Luce, stanando prede per i loro padroni che galoppano coperti di sangue; le loro risa echeggiano in ululati di follia, mentre travolgono chiunque incontrino sulla loro strada, lasciando dietro di sé una scia di cadaveri. Fra i volti senza vita, c'è quello del tuo migliore amico.

Nel Quartiere dei Mercanti un possente satiro sfonda la porta della Locanda del Tamburo dove spesso ti sei fermato a mangiare un boccone, ed entra seguito da driadi, eladrin e silfidi. Si sentono delle urla, rumori di lotta, poi la cuoca halfing viene buttata da una finestra dei piani superiori. Dopo lo schianto forse è ancora viva, ma un gruppo di goblin le è subito addosso, e non lascia che ossa spolpate. Il satiro esce con una tovaglia rossa macchiata di sangue come mantello.

Il figlio del tuo vicino di casa, che tante volte hai incontrato in strada, corre senza fiato inseguito da goblin poco più alti di lui. Le creature lo tallonano senza fatica, e spiegandogli cosa gli faranno quando lo prenderanno, godendo del suo terrore. Poi, la sua gola si apre in un fiotto di sangue scarlatta. Un folletto compare alla vista per qualche istante, giusto il tempo di ripulire il suo pugnale, e poi torna invisibile. L'atto di maggior pietà compiuto quel giorno nella città condannata.

Infine, cadono le stelle dal cielo, punteggiando la città di incendi. Con fragore di tuono, crolla la Torre dell'Aria, la più alta e aggraziata delle mille torri di Elagon la Bella, e altre la seguono, seminando rovine.

Quando tutto finisce, e l'Orda torna nella Selva Fatata, ti trovi a vagare tra le macerie della più bella e orgogliosa città del mondo, contemplando la morte di tutti coloro che ti erano cari, la distruzione di tutto ciò che dava senso alla tua vita. Tuo soli compagni sono i cadaveri e i pazzi, persi nei loro incubi fatati da cui non si sveglieranno mai più.

Torni in te, bianco in volto, e per un attimo fatichi a districare le immagini di Elagon morente dalla Elagon viva e pulsante che ti circonda.

Era solo una visione.

La consapevolezza ti colma di sollievo, che dura però lo spazio di un respiro.

"Questo è il futuro. Domani Elagon-la-Bella sarà distrutta dalla Corte del Crepuscolo" dice la Strega del Fato, gelandoti il cuore.

"Tuttavia, la decisione non è ancora stata presa e il futuro può essere cambiato. Voi verrete con me nella Selva Fatata: vi introdurrò al cospetto dei Signori delle Fate e spetterà a voi difendere la città nel Concilio del Crepuscolo.

Siete stati scelti dal Fato, nelle vostre mani è il destino di Elagon-la-Bella".

Vincoli di Background

- ◆ I Personaggi devono avere un ottimo motivo per voler evitare a ogni costo la distruzione della città di Elagon-la-Bella;
- ◆ I Personaggi non devono essere originari dell'area della Selva Fatata in cui si tiene il Concilio del Crepuscolo, né possono esserci stati. Personaggi di origine fatata come elfi, gnomi (e nella 4.0 eladrin) possono essere giocati normalmente, ma non potranno conoscere quella zona né i suoi abitanti, e saranno da essi considerati alla stregua degli altri esseri originari del Primo Piano Materiale (del Mondo).

Informazioni sulla Selva Fatata

La Selva Fatata è un piano di esistenza distinto dal Mondo in cui vivono i PG (in alcuni testi arcani noto come Primo Piano Materiale): è in genere raggiungibile solo con incantesimi molto potenti capaci di varcare i piani di esistenza, ma in alcuni luoghi e in alcuni periodi si creano tra le due realtà punti di contatto e brecce che sono anche fisiche, e possono essere attraversati in uno e nell'altro senso. Elagon la Bella, la vostra città, è costruita in una di queste zone di collegamento tra i due mondi.

La Selva Fatata è simile al vostro mondo nei tratti principali (presenza di aria respirabile, temperatura, gravità, ecc.), ma la natura tende ad essere più forte e rigogliosa e la magia, sia arcana che naturale, maggiormente presente. Foreste estremamente folte si estendono per miglia, e i fiumi limpidi ed incontaminati che attraversano le pianure sono spesso la dimora di spiriti naturali come naiadi e tritoni; in alte torri d'avorio, esseri fatati studiano la magia e creano portentosi oggetti incantati. Non tutto è idilliaco nella Selva Fatata: nelle notti più buie, si aggirano in cerca di preda creature feroci come chimere e gorgoni, mentre in quelle di luna piena sono i licantropi a cacciare.

Anche a causa della vicinanza tra i due mondi nella vostra zona, avete sentito molte storie, leggende e superstizioni sugli esseri che abitano la Selva Fatata, ma sembra che i bardi non riescano a mettersi d'accordo.

Le fate sono capricciose e malevole, pronte a giocare scherzi crudeli ai malcapitati mortali che capitano loro a tiro; anzi no, sono benevole ed amichevoli, disposte ad aiutare i bisognosi e soccorrere i deboli.

Le fate sono crudeli e senza cuore, pronte all'ira, all'invidia, alla gelosia, all'odio; anzi no, sono capaci di grande bontà, generose, pietose, gentili e amichevoli.

Le fate sono distaccate e non provano interesse per le faccende umane; anzi no, sono passionali e curiose.

Le fate apprezzano i mortali che sanno comprendere le loro strane ed elaborate usanze; anzi no, ammirano chi sa sorprenderle con creatività e vitalità.

Forse queste contraddizioni sono frutto della natura stessa delle fate, diversa e aliena rispetto a quella dei mortali: sono esseri più emotivi, più lunatici, più legati alla natura e alla magia.

Su almeno un punto le notizie da voi raccolte concordano: le creature che vivono nella Selva Fatata hanno spesso vite lunghissime - si sussurra che alcune siano immortali - e man mano che "invecchiano" le più potenti tra loro tendono sempre di più ad assumere la connotazione di fenomeni naturali, come l'estate, le tempeste o la brezza della sera, rispecchiandole fisicamente e caratterialmente.

Questi esseri, noti come "Signori delle Fate", sono incredibilmente potenti, specie nei loro domini. Gli esseri fatati sono soliti infatti riunirsi in gruppi non in base alla razza, ma alle affinità caratteriali ed alle aspirazioni. Il Concilio del Crepuscolo, cui la Strega del Fato vi ha ingiunto di recarvi, è una riunione che avviene tra membri di alcuni tra questi domini fatati: i membri della Corte del Crepuscolo sono fate che, oltre ad assumere caratteristiche legate al mondo naturale, sono spesso associate a concetti come destino, sogni ed emozioni.